劇場版
ソードアート・オンライン
-オーディナル・スケール-
WEB▶http://sao-movie.net/
Twitter▶@sao_anime
ユナ
エイジ
後沢鋭二。ARゲーム《オーディナル・スケール（OS）》でランク2位を誇る青年剣士。《OS》をプレイする人々の前に現われる
キリト
桐ヶ谷和人。デスゲーム《SAO》をクリアした《黒の剣士》。アスナと恋人関係に。現実ではアスナとの未来や進路に悩んでいる
アスナ
結城明日奈。VRMMORPG《SAO》の帰還者であり、《SAO》では《閃光》と呼ばれる剣士。キリトとは現実においても恋人関係継続中
《黒の剣士》キリトの新たな戦場は——現実、2026年の東京。
冒険のフィールドはVR（仮想現実）からAR（拡張現実）へ。
VRゲーム《ソードアート・オンライン（SAO）》の
生存者たちはARゲーム《オーディナル・スケール（OS）》に挑む。
AR型情報端末《オーグマー》を身につけた桐ヶ谷和人（キリト）と
結城明日奈（アスナ）の前に巨大なARモンスターが立ちはだかる。
それはいつかの約束
STAFF
CAST
STORY

「過去に戻るより、未来に進むという選択」

川原礫

REKI kawahara

●かわはら・れき／小説家。[illegible]

それは、いつかの約束

VRからARへ物語が描き出す未来

——劇場版の企画が立ち上がったときの川原さんの心境はどうでしたか。

川原　劇場版の話はうれしかったんですが、何のエピソードを劇場版化すればいいのかがわからなかったんです。120分ぐらいのボリュームで切り出すことができるエピソードが原作にはすでに残っていなかったので、完全に新規で書き下ろすのか!?としり込みしていました。

——今回は〈マザーズ・ロザリオ〉編直後が舞台になっていますね。

川原　最初に、読者から「ソードアート・オンライン」を知った方のために〈アインクラッド〉編を新しいストーリーにして2017年バージョンにリブート(再起動)しようという案と、TVシリーズの時間軸に続けて新しい物語をつくるという案を、私から提案させていただきました。プロデューサーの間で議論していただいた結果、「過去に戻るよりも未来へ進もう」という結論になって、〈マザーズ・ロザリオ〉編(2026年4月)の直後から、原作の〈アリシゼーション〉編が始まる2026年6月までの間に起きるエピソードにしようということになりました。

——今回はAR型情報端末〈オーグマー〉が流行している世界が舞台となっています。この機器のアイディアはどんなところから生まれたものなのでしょうか。

川原　当初は現実世界の要素を再現した仮想空間を舞台にしたストーリーを考えていたんです。つまり当初はVRゲームだったんですけど、シナリオを書き進めているうちに、これなら本当の体を使ったゲームでもいいんじゃないかと。VRゲームはどうしても生身の肉体の動きがなくなるし、プレイ中に肉体がどこにあるのかが問題になってしまう。じゃあ、ARゲームでいいじゃないかと。シナリオの第3、4稿あたりでARゲームに変更したんです。

——そのアイディアが出たころARゲームは世の中に普及していましたか。

川原　当時、広く遊ばれているタイトルは「Ingress」だけでした。ただ、あれはGPSを使った陣取りのゲームなので、現実世界とゲームの映像を重ね合わせるゲームはなかったと思います。のちにリリースされた「ポケモンGO」もAR要素はサブ的なものですからね。なかなかARゲームのいい例がなかったんですよ。たとえばARの剣は実体がないので、対人戦闘時に斬り結べない。剣と剣をぶつけても、すり抜けてしまう。ARのアクションの見え方は、現場のスタッフも試行錯誤していたと思います。

——「ソードアート・オンライン」の世界では〈ナーヴギア〉、〈アミュスフィア〉とVRマシンの進化が描かれていますが、〈オーグマー〉はどんな技術の延長線上にある機器と言えるのでしょうか。

川原　技術的な視点で見ると〈オーグマー〉は〈アミュスフィア〉から退化したマシンと言えます。〈アミュスフィア〉のフルダイブ機能を削っているので本体のサイズも小さくなりました。VRマシンが家庭用ゲーム機ならば、〈オーグマー〉は携帯ゲーム機みたいな関係です。「ソードアート・オンライン」とは関係がないですが、私が書いている「アクセル・ワールド」では〈ニューロリンカー〉というウェアラブルコンピューターが登場します。あれにはVRのフルダイブ機能とAR機能があるんですが〈オーグマー〉は〈ニューロリンカー〉に近づくマシンと考えられるかもしれません。

——劇場版の脚本をつくるためのホン読み(脚本打ち合わせ)はどんな感じでしたか。

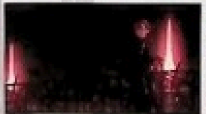
川原　私が小説を書くときはプロットをつくらないんです。書いてみないとわからないところがあるんです。そこで今回は原案を脚本形式で提出しています。今回のシナリオはTVシリーズ5話分ぐらいのボリュームがあったので、執筆は難航しましたね。脚本作業だけで1年ぐらいかかったんじゃないかと思います。

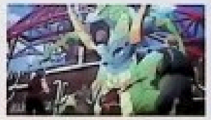
——小説形式で書こうとは思わなかったですか?

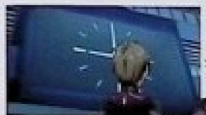
川原　小説を書くのに1年、脚本で1年、2年かかりますよ(笑)。脚本では感情描写をト書きで書くのですが、文章的な技巧に凝らなくてもいいので楽でした。私は最近小説を書くときに文章を推敲するために時間がかかるようになってきていたのですが、脚本もおもしろいなと思いました。

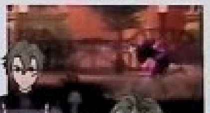
——今回、アスナのいろんな表情が描かれますね。

川原　アニプレックスの柏田(真一郎)プロデューサーが「[illegible]アスナ」「アスナが足りない」と何度もおっしゃったので、かなりアスナ成分が増えました。そもそも「ソードアート・オンライン」はキリトとアスナの物語ですから、原点回帰と言えるかもしれないですね。今回はアスナにかなりピンチが起きるのですが、彼女は強いんですね。シリーズを通して、アスナが精神的な支柱なんだなと思いました。









後藤鋭二(エイジ)

今回の劇場版の新キャラクター。〈OS〉内では独自のスーツを身につけ、アクロバティックなアクションを駆使して戦う。新キャラのキャラクター原案はabecが担当している

——今回のシナリオは川原先生と伊藤智彦監督の共同脚本ですね。伊藤監督の印象はいかがですか。

川原　伊藤監督は初めてお会いしたときから、「アニメーション演出家」という肩書きを使われていて「監督」とは自称されない方なんですよ。いつも脚本をどう「演出」するかということに集中されている。同時にいろいろなチャレンジをする方で、『銀の匙 Silver Spoon』では総監督をされて、最近はアニプレックスさんでスクリプトルームという脚本家を養成するプロジェクトを始めている。そこで今回は脚本というセクションにもう一歩踏み込んでいらっしゃるんです。伊藤監督の、すべてを抱え込んでいくスタイルはすごいなと思っています。

——ユナやエイジの新キャラクターはどうして生まれたのでしょうか。

川原　ARゲームという舞台が生まれたときにARアイドルを出したいと思ったんですよね。それがAIで動いているとよりおもしろいだろうなと。重村は原作でも登場しているキャラクターなので劇場版で出そうと最初から考えていました。エイジはアンチヒーロー。伊藤監督が「キリトと同年代のライバルキャラクターが欲しい」とおっしゃられて、私が名前とバックボーンを決めて生まれたキャラクターです。劇場版の入場特典に短編小説がつくのですが、それがエイジの過去を描いたものになっています。それを書いて、エイジのキャラクターが具体的に見えてきた感じがあります。

——今回の収録はいかがでしたか。

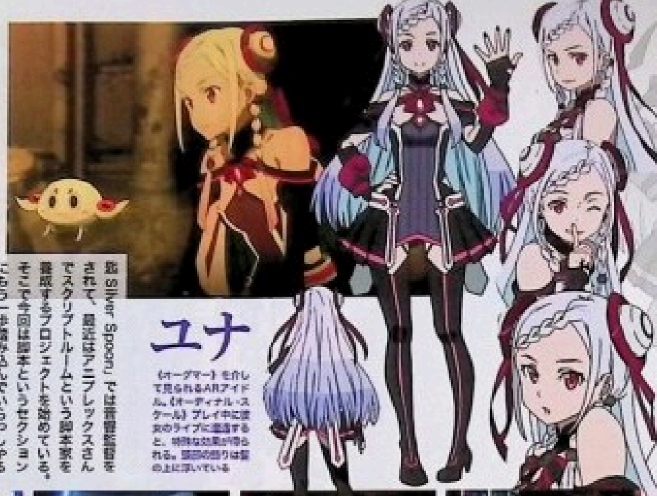
川原　TVシリーズからの役者さんはものすごく安定感があって、ほとんど録り直しがなかったんじゃないかな。井上芳雄さん、鹿賀丈史さんの存在感はさすがだなと思いました。声優さんはマイクの前に立つとキャラクターそのものになり切ってしまうんですけど、俳優さんはキャラクターに加え、本人の個性が発揮される。そこにすごさを感じました。

——「劇場版 ソードアート・オンライン」で川原さんが見どころだと思うところはどんなところでしょうか。

川原　ラストバトルがすごいものになるだろうと期待しています。ラストバトルの相手を決めたのは、脚本を書きはじめたときで。本来だったら見ることはできなかった存在にしようと思っていました。そこも楽しみにしてもらえるとうれしいです。

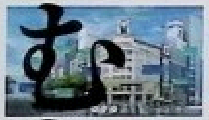
——原作では昨年に〈アリシゼーション〉編が完結し、2017年から新章がスタートする。今年をどんな一年にしたいと考えていますか。

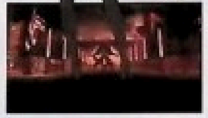
川原　今は劇場版がうまくいってほしいと願うばかりですが、今年は原作の新刊も頑張りたいなと。原作はおそらく20巻から新シリーズになると思います。私はデビューしたのが2009年なのですが、そのときに10年間は作家として生き残りたいと思っていたんです。なんとかあと2年——走り切りたいと思っています。

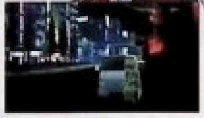


ユナ

〈オーグマー〉を介して見られるARアイドル。〈オーディナル・スケール〉プレイ中に彼女のライブに遭遇すると、特殊な効果が得られる。頭部の飾りは髪の上に浮いている







重村徹大

東都工業大学電気電子工学科教授。〈オーグマー〉の開発者であり、ブレイン・マシン・インタフェース[illegible]

キャラクター原案

abecにQ&A

Q1 劇場版のお話を聞いたときの感想

Q2 『OS』のシナリオを読んだ印象

Q3 作中のようなAR世界になったらどう使いたいですか?

Q4 『SAO』の中でプレイしてみたい世界はどこでしょうか?

Q5 キリトの魅力をどこに感じますか?

Q6 アスナの魅力をどこに感じますか?

Q7 ユナ、エイジのデザインのポイント

Q8 『SAO』キャラクターを描くときに気を付けていることなどあればお聞かせください。

松岡禎丞

キリト役

YOSHITSUGU matsuoka

●まつおか・よしつぐ／アイムエンタープライズ所属。「ソードアート・オンライン」のキリト役で注目を集め、数多くの作品で主演を務める

「キリトは現実の世界でも先に進まないといけない」

来ると思っていた未来がやってきた

―「ソードアート・オンライン」の劇場版化の話を聞いたときの心境はいかがでしたか。

松岡　いつか来るだろう未来が、ついに来た感じがありました。僕は《フェアリィ・ダンス》編や「Extra Edition」のあたりから、いつか劇場版になるんじゃないのかなと思っていたんです。そうしたら、しばらくして「劇場版の制作が進んでいる」という話をうかがって。すごくうれしかったのを覚えています。

―今回の収録の事前に伊藤智彦監督とお会いすることはありましたか。

松岡　収録が始まる前に、キャストと伊藤監督で飲みにいったんですよ。そのころはちょうどARを使ったゲームがはやりはじめていて、いいタイミングで今回の劇場版が公開されるなという話をしていました。あと、神田沙也加さん、井上芳雄さん、鹿賀丈史さんが参加されることもその時に聞いて、こんな大御所の方々と収録できるなんて一生のうちに何回あるだろうと思いました。

―キリトはその大御所の方々と対峙しなくてはいけないわけですよね。そこについては、伊藤監督から何かお話がありましたか。

松岡　毎回おなじみの「虎の巻」を今回もいただきました。

―「虎の巻」、「ソードアート・オンライン」収録前に伊藤監督がキャストに送るお手紙のことですね。

松岡　第1期のときは手紙でいただいて、今回はメールでいただきました。今回のキリトは結構リアルな感じなんですよ。高校生として進路に悩んだり、アスナから「お母さんに会って」と言われて戸惑ってしまう。自分の将来を考えなければいけない時期に《オーグマー》の事件が重なってしまう……ということが書かれていました。こうやって伊藤監督と飲み会をしたり、「虎の巻」をいただいたりすることで「絶対に成功させましょう！」という気持ちになりました。

―今回のアスナは「お母さんに会って」と迫るようですが、今回のアスナの印象はいかがですか。

松岡　キリトとアスナの2人は（恋人が）やるべき過程をすっ飛ばして結ばれている関係なので、現実にはまだまだ壁があるなと思いました。キリトは「《SAO》の中で一度結婚しているし」と思っているのかもしれないけど、アスナは現実として次のステップへ向かおうとしています。きっとキリトはまだ子供なんですよ。

―年齢的にもキリトのほうが年下ですしね。

松岡　キリトはひとつのことに没頭しちゃうタイプだと思うんですが、アスナはそんなキリトのダメなところもひっくるめて受け止めてくれている。聖母……いや肝っ玉母ちゃんですね。僕はキリトのそばにはいつもアスナがいてほしいと思っていますし、きっとキリト自身もアスナを自分の一部のようにも感じているだろうと思っています。申し訳ないですがアスナ以外のヒロインには「キリト以外（の恋人）を早く見つけなさい」と言いたいです（笑）。キリトとアスナの関係には誰も割って入れないでしょうね。

―今回は《オーグマー》が流行している世界が舞台となっています。松岡さんは、この新たな世界にどのような印象をおもちでしたか。

松岡　いやー、使ってみたいなと思いました。《オーグマー》があったら仕事をしにいくときも、いろいろな世界を冒険しているような気分が味わえて楽しいでしょうね。いつか《オーディナル・スケール》の世界も実現しそうだなと思いました。

―ARゲームでキリトは苦戦するようですね。

松岡　これまでのVRゲームでは、自分の体の動きも軽くなるし、ムチャな動きをしてもシステムが補正してくれていました。けれどARゲームは現実の動作がそのままゲームのアクションになるわけで、キリトにとってはギャップを感じてしまうんです。同時に、VRゲームに思い入れが強いキリトとしては、ARゲームに馴染めないでいる一面もあって、キリトがゲームのプレイヤー側ではなくて、ゲームの開発者側の感覚に近くなっているのがおもしろいなと思いました。

「体が重い……やっぱり仮想現実とは違うな……」

―《オーディナル・スケール》で活躍するエイジやユナ、重村といった新キャラクターも登場します。

松岡　これまでの《SAO》にはいなかったタイプの登場人物ですね。ただ、エイジもユナも重村も単純な存在じゃない。ただの悪じゃないんです。映像をご覧になった方が早いような背景をみんな背負っている。本当にバランスがいいおもしろいキャラクターだと思っています。

―アフレコのご感想をお聞かせください。現場の雰囲気や、キャスト陣との収録はいかがでしたか。

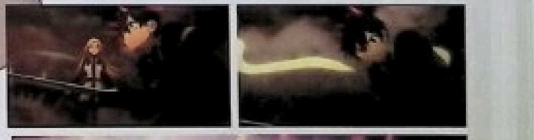
松岡　みんなで行なう収録自体は久々だったので不安だったんですが、Aパートのテスト収録の段階で安心しました。現場の雰囲気もまったく変わっていませんでした。休憩時間が終わって、僕がスタジオに戻ったら、隣の席に座っていた戸松（遥）さんが「トイレ？　トイレ行ったの？」とツッコんできたんです。懐かしいなあ、この空気と思いながら、「女性がそんなこと言わない！」と返したんですよ。第1期の収録から約5年の歳月を経て、戸松さんのツッコミに返せるようになったんだなと実感しましたね（笑）。

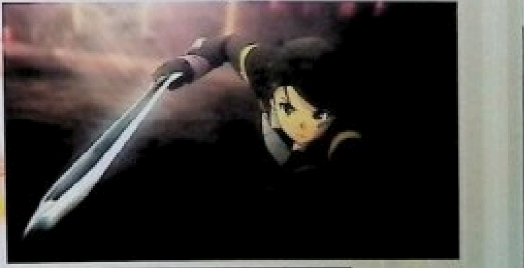
―松岡さんにとって自分の成長を実感できる現場だったんですね（笑）。神田さんや井上さん、鹿賀さんとの収録はいかがでしたか。

松岡　実は神田さんとは別作品で一度いっしょに収録したことがあって、すごくうまい方だと知っていました。以来、声優仲間として尊敬しています。井上さん、鹿賀さんは初めてお会いしたんですが、井上さんは初めてのアフレコとは思えないような、落ち着いた演技をされるんです。高垣（彩陽）さんや沢城（みゆき）さんがアドバイスしたら、スポンジのように吸収されていて。本当にすごいなと思いました。鹿賀さんの演技は、役者としての読み方なんですよ。セリフのひと言ごとに重村がどんな人物なのか伝わってくるんです。キリトが鹿賀さんの演じる重村に食ってかかるシーンがあるんですけど、どんなことばをぶつけても勝てない。本当に勉強になりました。

―今回の『劇場版 ソードアート・オンライン』で松岡さんが見どころだと思うところはどこですか。

松岡　最後のバトルですね。動く動く回る回る。「SAO」ファンが見たかったものが見られると思います。ぜひ、エンディングテーマが終わるまで席を立たないでいて欲しいです。





それは、いつかの約束

「リアル世界で描かれる和人と明日奈の関係性」

それは、いつかの約束

戸松遥

アスナ役

HARUKA tomatsu

●とまつ・はるか／ミュージックレイン所属。『ソードアート・オンライン』TVシリーズではアスナ役のみならずエンディング曲なども担当している

愛されつづけたからこそ劇場作品につながった

──『ソードアート・オンライン』がついに劇場版化する、と聞いたときはどんな心境でしたか？

戸松　単純にうれしかったですね。TVシリーズの最終回放送から2年くらいたつんですけど、ずっと愛されている作品ですし、原作も続いています。アニメも第1期と第2期と放送を終え、そこから劇場版につながったんです。応援してくださる皆さまに感謝の気持ちでいっぱいです。

──今回の収録の事前に伊藤智彦監督とお会いすることはありましたか。

戸松　伊藤監督から「キャスト陣が集まる会を設けたいのだけど」と連絡をいただいて、私からみんなに声をかけたんです。そうしたら当日、主宰者の私が体調不良で行けなかったという（笑）。その後、イベント「電撃文庫 春の祭典2016」へ出演したときに伊藤監督が会場にいらしていて、空き時間のときに劇場版の内容をお聞きしました。「今回はアスナがメインになる話だから」と言われて、どんな物語を参考にしているのかを教えていただいたんです。そこから数日後にメールをいただき、今回の映画のテーマやアスナの方向性をうかがいました。「冒頭のアスナとエンディングのアスナではずいぶん変わってくるから、そこの流れをつくってほしい」とお話があって、アスナの気持ちをつかんだ状態で収録できたのがよかったです。

──今回のアスナをどのようにつくっていこうとお考えでしたか。

戸松　時系列としては前作〈マザーズ・ロザリオ〉編から2週間後なので、あまり関係性は変化していないんです。キリトとアスナは恋人になり、いろいろな事件を乗り越えてきたのですが、その2人がある意味で熟年夫婦みたいな感じになっていて、お互いのどこに大切さを感じているか、が大事になるんですよね。しかも、不安を感じているのはアスナのほうで、キリトは無頓着なんです。

──2人がつきあいはじめて、その後の姿が描かれているわけですね。

戸松　今回は生々しいんですよね。VRの世界ではなく、リアルの世界が舞台になっていて、アスナとキリトの物語になっているんです。アスナは自分の望んでいる答えが返ってこないので、もやもやしている気持ちを抱いているんですね。2人が現実の問題にぶつかったときに、人間の差が見える瞬間があって。それぞれが抱く期待と現実のズレを、2人がどう修復していくかがリアルに描かれていて、見ている人も考えさせられるような作品になっていると思います。恋人に限らず、友達だったり、同僚だったり、ふだんいっしょにいて当たり前な存在と過ごす時間を大切にしようと思える作品になっていると思います。

──キリトに対して、どんな印象を抱きましたか。

戸松　まだ若いんだろうなって思いました。もちろん10代の2人なので、そういうものだろうなと納得する部分と、もうちょっとアスナの気持ちに気づいてあげてもいいのかなって思う部分もありました。キリトはアスナよりも年下ですが、無頓着で鈍感な部分があるんですよね。ずっとパスタばかり食べているし、料理上手のアスナから見ると「大丈夫？」って心配してしまう（笑）。アスナは「私が支えてあげなくちゃ」と思っているんですよね。不器用な2人がちょっとずつ歩み寄っていく姿は楽しそうだなと思いました。

「キリトくん、お母さんに会ってもらえる……？」

──劇場版は〈オーグマー〉が流行している世界が舞台となっています。これまでのVRの世界とどんな違いを感じましたか。

戸松　ARの戦闘は肉体を使うので、頭ではわかっていても体がついてこない、という一面があって、すごくカッコよくアクションができる人と全然うまく戦えない人で、差が出るゲームだろうなと思いました。こういうゲームがこの10年くらいの間で実現するかもしれないなと、シナリオを読んでいてワクワク感がありました。

──戸松さんは〈オーグマー〉をどんなことに使いたいですか？

戸松　空を飛ぶような感覚であったり、青森とか、自分で行けないところに行ってみたいですね。なんだか遊ぶことばかり考えちゃいますね

──今回登場する新キャラクターたちに対してどんな印象がありますか。

戸松　エイジは登場の仕方もずるいくらいカッコいいんです。エイジもユナも重要で、今回は"敵"ではないんです。ちょっとした考え方の差がすれ違いを生んでいて、登場人物のどの視点で物語を見るかによって、見え方が変わってくる。私はどうしてもアスナの視点で物語を見ていましたが、客観的に視聴者視点で見たら、どこへも感情の行き場が見つからない、せつない気持ちになるんだろうなと、考えさせられる作品になっていると思います。

──アフレコはいかがでしたか。

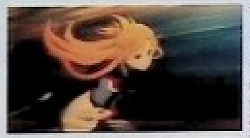
戸松　神田沙也加さん、井上麻里奈さん、鹿賀丈史さんのお三方ともミュージカルでご活躍されている方々なので、声を聴かせていただけるだけで幸せでした。声で芝居をしている私たちにはできない、お三方にしかできないお芝居というものがあって、それを同じ空間（収録スタジオ）で生で拝見できたのはありがたいと思っていました。特に井上さんは「今回が声の収録は初めて」とおっしゃっていたんですけど、冒頭から最後まで本編の収録に参加してくださいました。今回はカット数がすごく多くて、目まぐるしくカメラワークが変わるフィルムだったのですが、井上さんはそこでアドリブの差し込み方を考えてくださっていました。

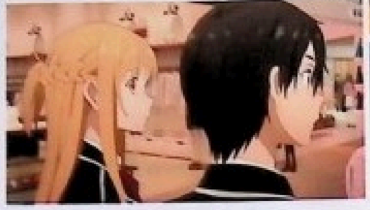
──おなじみのキャストの皆さんとの収録はいかがでしたか。

戸松　みんながそろっての収録は2年ぶりだったのですが、みんなの声が入ると雰囲気がすぐに戻りますね。収録が始まったばかりのとき、私は緊張していたんですけど、それ以上に松岡さんが緊張していたので、リラックスできました。松岡さんはTVシリーズと変わらず休憩時間中もいろいろな方にイジられていましたね。ずっと今のままでいて欲しいと思います。

──「劇場版ソードアート・オンライン」で戸松さん的な見どころはどこでしょうか。

戸松　今回、アスナの家にキリトが来ることがあるんですが、そこでの2人のやりとりが印象的です。大きな事件が起きて、2人で乗り越えようと、一歩進もうとするんです。キリトとアスナの恋人としての関係性も大きく前進するシーンでもあるので、そこを見ていただきたいですね。



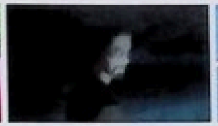


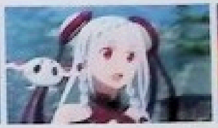
《オーディナル・スケール》はアニメ『ソードアート・オンライン』の集大成

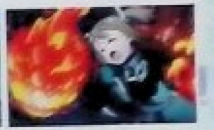
柏田真一郎 プロデューサー

SHINICHIRO kashiwada

●かしわだ・しんいちろう／アニプレックス所属プロデューサー。代表作に『魔法科高校の劣等生』『冴えない彼女の育てかた』など







小説原作だからこそオリジナルに挑戦した

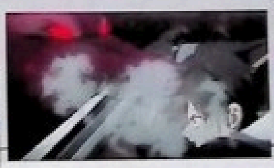
——劇場版の企画を考えはじめた時期はいつだったのでしょうか。

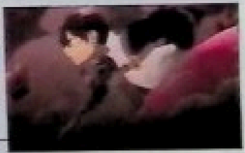
柏田　第2期の《マザーズ・ロザリオ》編が終わる前あたりから、劇場版の構想を考えていました。当時の原作はまだ《アリシゼーション》編が終わっていないころで、《プログレッシブ》編の展開も始まっていました。そのなかで、そろそろ劇場版をやってみたいなという気持ちがプロデューサー陣に出てきたんですね。

——劇場版をオリジナルストーリーにしたのはどんな経緯だったのでしょうか。

柏田　《アリシゼーション》編はとても長いエピソードですし、もともとWEB小説として描かれているので、コアなファンの方は展開をご存知の方もいる。そこでオリジナルにトライしたかったんです。ただ、オリジナルに挑むなら川原（礫）さんの関与は欠かせないなと思っていました。かなり早い段階で川原さんから「ARはどうでしょう？」というアイデアが出てきて、これはおもしろそうだなと。時代の流れも踏まえているし、VRの世界で強いキリトが、ARだとどうなるんだろうという楽しさもありました。

——柏田さんにとって、川原さんの魅力とはどんなところですか。





柏田　川原さんは2001年ごろからソードアート・オンラインを書いていますが、現実ではようやくVRが普及しはじめている。ようやく時代が追いついてきたような感覚があるんです。「ゲームオーバー＝死」というコンセプトもすばらしいですし、《マザーズ・ロザリオ》編では泣ける話も書いている。今回、ARという新たな挑戦をしてくださったのもすごいなと思っています。

——伊藤智彦監督とのおつきあいも長くなってきたと思いますが、伊藤監督の印象はいかがですか？

柏田　伊藤さんはストイックなんですよ。「やる」と言ったことは必ず「やる」人ですし、現場のカロリーコントロールもできる方です。昨今のアニメは派手にしたり、大変な映像が喜ばれていますが、それも限界に近い。そういうときに、いいバランスで作品をつくれる方なんですね。ただ、今回は「SAO」の集大成の劇場版ということもあり、大変なフィルムになっています。ラストバトルは無事に完成すれば、すごいものになるんじゃないかと思っています。

——ホン読み（脚本打ち合わせ）の中で柏田さんが気にかけたポイントはどこですか？

柏田　川原さんが書いた原案の段階で十分におもしろかったので何も言うことがなかったんですが、最も言ったことは「MORE!アスナ」「もっとアスナを」でしたね。キリトのカッコよさが引き立つのは、アスナがいるからこそですからね。キリトは何のために戦うのかを考えた時に、やはり最終的にはアスナを守りたいから戦う。そういう2人の関係を打ち出したいですねという話をしました。あと伊藤監督からエイジというライバルキャラクターを出したいという話があって、そこもおもしろいなと思っていました。

——柏田さんが考えるアスナの魅力とは？

柏田　アスナってもともとは《閃光》的に強い子だったんですが、キリトと出会ったことで弱くなったという印象があるんです。もしかしたら、自分の好みなのかもしれないですが、アスナはキリトを立てられる女性でありつつ、キリトをしりに敷ける強さもある。グウの音も言わせない強さがあるところがいいなと思います。

——柏田さんが考えるキリトの魅力とは？

柏田　やると決めたときのスイッチの切り替わり方ですよね。ふだんはぬぼーっとしているんだけど、やると決めたときの瞬発力の大きさですよね。そこが魅力だと思っています。あと、キリトは自分のために動くのではなく、人のためになると動くというところも特徴だと思います。

——エイジやユナ、重村などの新キャラクターのキャスティングについてはどのようにお考えでしたか。

柏田　今回は「ソードアート・オンライン」のアニメのひとつの集大成にしようと思っていたので、新たに役者さんにお願いしようと考えていました。ユナはARアイドルということだったので、歌を歌えて、なおかつ演技もできないといけない。もともと神田沙也加さんの名前は挙がっていたんですが、お忙しいだろうなとダメでもともとで事務所に確認を取ったところ、運よく参加していただくことになり、そこから重村の鹿賀丈史さん、エイジの井上芳雄さんというキャストが決まりました。

——アフレコのご感想をお聞かせください。

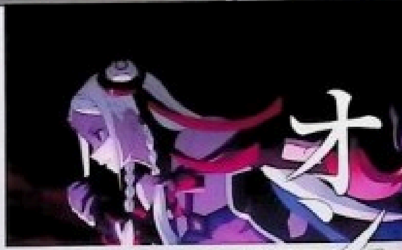
柏田　「ソードアート・オンライン」の収録は2年ぶりということもあったんですが、ゲームやニコ生、イベントなどで顔を合わせていることもあるので、アフレコに関してもっと緊張するかなと思ったんですけど、実際にやってみたらすぐに収録が終わりました。

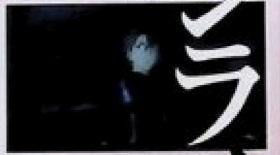
——「ソードアート・オンライン」シリーズは海外での展開も広がっています。海外での反響を実感したことがあればお聞かせください。

柏田　もともと第1期のころから監督やキャラクターデザイナーが北米、ヨーロッパのコンベンションやイベントに参加していました。海外ではキリトやアスナのコスプレをしてくれる方も多くて、人気を実感しますね。海外に行って感じたのは、北米はわかりやすいアクション作品が人気で、欧州はダークなストーリー重視の作品が好まれると感じました。その点『ソードアート・オンライン』はどの地域にも歓迎してもらえています。やっぱり、ゲームの中に閉じ込められてゲームオーバー＝死という、誰もがこれはまずいぞ、と思える世界観が評価を集めたひとつの理由じゃないかと思います。今回の劇場版では2月の時点でドイツ、フランス、3月には北米、アジアでもプレミア公開をする予定です。

——国内での公開規模が前回以上となりました。この期待に臨む心境をお聞かせください。

柏田　現状、劇場版にアニメを見にいこうとする流れができているなと思います。僕が「MORE!アスナ」と言っていたのは、もっと劇場を広げて「ソードアート・オンライン」をデートムービーとして見ていただきたいなと思っていたからなんです。今回の配給はアニプレックスが担当しているのですが、洋画の規模になると正直よくわからないですね。おなかが痛いです。





——『劇場版ソードアート・オンライン』で柏田さんが見どころだと思うところはどんなところでしょうか。

柏田　今回の《オーグマー》本体はA-1 Picturesのスタッフ経由で、ソニーのプロダクトデザイナーさんにデザインをお願いしています。それもあって《オーグマー》は2030年ぐらいには実現する時代が来そうな気がします。夢物語ではない、実現しそうな機器を描いているあたりが、本作のひとつの魅力だと思います。これまで『ソードアート・オンライン』を応援してきてくださった皆さんには、『これを待っていた』という映像になっているといいなと思っています。初めて見る方も楽しめるようにつくっていますが、わからないところがあった方はBlu-ray Disc BOXを手に取ってくれたら嬉しいです。キリトは自分のために動くのではなく、他人のために動く。その動く理由が何なのかを楽しみにしてください。公開日まではキリトの背後にアスナがいるメインビジュアルになっていると思うんですが、なぜああいう絵になったのかを考えてもらえるとうれしい

キャラクターデザイン 足立慎吾にQ&A

Q1 劇場版のお話を聞いたときの感想

ウーム……大変そうだぞ……。

Q2 『OS』のシナリオを読んだ印象

『SAO』の[illegible]、なかでもキリトがアインクラッドの2年間をどうとらえていたのかを描くなかで、「悲しい出来事や気持ちも、今の幸せをつくるのに必要な材料なんだ」というポジティブなメッセージになればいいなと思いました。

Q3 作中のようなAR世界になったらどう使いたいですか？

[illegible]アプリと相性がよさそうです。

Q4 『SAO』の中でプレイしてみたい世界はどこでしょうか？

空が飛べるので《ALO》1択ですね。

Q5 キリトの魅力をどこに感じますか？

打ち込む先を見つければ、異常な集中力でやり遂げてしまうところでしょうね。特に体が大きいわけでも頭脳明晰でもないキリトが特別なのは、その集中力なので[illegible]のように強く自分を信じて、[illegible]がうまくいくように努力してきます。強く信じること、それが世界のシステムを凌駕する力……なのかな？　なかなか難しいよね。

Q6 アスナの魅力をどこに感じますか？

主人公と同等以上に強く、自立しているヒロインであるところですよね。

Q7 abecさんが描かれた新キャラクターのデザインを見た印象

ユナかわいい!!!　けど……くく……強かろう……。

Q8 アニメーションに合わせてデザインする際に気をつけたこと、ポイントなど

ユナは小悪魔的なかわいさが出るように、エイジはキリトよりも少し年上に見えるように。重村は学者と対照的な体格となるように。

Q9 制作過程で伊藤さんと相談されたことなど、印象的なことがあればお聞かせください。

いつもテレパシーで会話しているのですが、内容に触れることはできないでしょうです(笑)。

それは、いつかの約束

「歌」がバトルのクライマックスを彩る

――劇場版の展開について聞いたときはどんな心境でしたか。

梶浦　オリジナルの作品と聞いていたので、新しいお話を読めるんだと、脚本にすごく楽しみでしたね。素直にとても期待していました。

――本作の音楽全体のコンセプトをどのように考えていましたか。

梶浦　音楽の打ち合わせをする前に、シナリオをいただいたんです。シナリオや絵コンテを読んでいるときは、テンポがすごく速く感じたのですが、その後、まだ完成していない状態の映像をフルサイズ（総尺）でいただきまして、想像以上に「歌モノ」だなという印象を抱きました。今回は（ユナの）歌がバトルのBGMになると決まっていたので、ミュージカルものの ような印象もある作品だと感じましたね。そこでまずユナの歌から作曲していきました。

――ユナの楽曲は何曲おつくりになっているのでしょうか。

梶浦　本編中でユナは私以外の作曲家さんが書かれた曲も歌っています。私がつくったのは3曲で「longing」、「delete」、「smile for you」です。最初はユナの統一したイメージで3曲をつくろうと考えたんですが、そうするとBGMとしての役割が弱くなると思ったんですよ。そこであえて1曲目、2曲目、3曲目と全部違う方向性の曲にしました。ユナはアイドルだからいろいろな方向性の歌を歌ってもいいだろうし、2曲目、3曲目はゲームの中からにじみ出てきたような音楽にして、ユナは自分の歌じゃない曲を歌っているというほうがいいだろうと思っていました。

――「longing」、「delete」、「smile for you」はそれぞれどんなイメージを抱いていましたか。

梶浦　「なぜユナからこの曲が生まれてきたのだろうか？」と考えることが重要でしたね。「longing」は（オーディナル・スケール）のバトルシーンでユナが歌う曲で、彼女がゲームを始めたときの気持ちにしたいと思ったんです。初めて遊ぶゲームにわくわくする気持ちを歌っていて「みんな、頑張っていこうよ」という気持ちが入っています。「delete」は絶望的怖い曲になっています。そもそも、このシリーズの原点である（ソードアート・オンライン）という物語は、ゲーム中の死が現実の死につながる世界を描いていますよね。あのゲームを遊んでいる人は、すごい絶望感を味わっていたと思うんです。ただの遊びだと思っていたら、ボタンひとつで倒していたようなモンスターに自分の命が奪われてしまうわけですよ。"え、こんなことで死ぬの？"という絶望感はとてつもなく深かったと思います。しかも自分の死が単なる数字としてしか残らない悲しみがある。その絶望感を曲にしました。「死ぬときの恐怖」のような曲になっています。「smile for you」は"救済の曲"です。人間の心っていろいろな感情が並行して走っているもので、複雑だけどシンプル。3曲全部がユナの心を描いたものにしたいと思いました。「呪い2曲目」と「救済の3曲目」は同じメロディから始まって、始まりの歌詞も同じなんです。ひとつのことばとメロディから始まって、白い心と黒い心が描かれるような構成にしてみました。あと、あるシーンでユナが口ずさむ歌は歌詞を伊藤智彦監督が書かれて、私がメロディの部分を書いています。

――ユナ役の神田沙也加さんとのレコーディングはいかがでしたか。

梶浦　最初は、神田さんが歌うことは決まっていなくて、すごく苦労しましたね。そうしたら、途中で神田さんに決まって、今手に入れられる神田さんの音源を集めて、神田さんの歌を研究しました。神田さんに合わせて楽曲を変えた部分もありましたね。収録は直接ディレクションさせていただきましたが、とても楽しい収録りでしたね。歌がとてもうまくて、声も美しい。"こうして歌ってみませんか？"と私が提案すると、すぐにこたえていただけて。私がふだんレコーディングしている仲間と同じ感覚で収録できたと思います。

――今回は現実世界が舞台になっていますが、劇伴をどのような方向性にしようとお考えでしたか。

梶浦　現実世界が舞台であるからこそ、なおさらゲームの世界にダイブできる音楽でないといけないなと思ったんです。秋葉原で秋葉原をイメージした劇伴が流れていても、盛り上がらないですよね。むしろゲームっぽいBGMにしたところです。あくまで「歌モノ」がメインなので、「歌」がバトルのクライマックスになるように、全体のバランスを取りながらつくっていきました。

――メインテーマとなる楽曲にはどんなイメージをおもちでしたか。

梶浦　メインテーマはユナの2曲目、3曲目に流れるユナのメロディですね。BGMでもそのメロディを使っていて、ユナの登場シーンなどに使っています。

――今回、全部で何曲おつくりになっているのでしょうか。

梶浦　今回は70曲ぐらいの音楽メニューがあるんですけど、1曲が10秒とか20秒とか少ない曲もあるので全体的な時間の量はそんなに長くはないと思います。いただいた映像に"ここからここまで"という指示をはっきりといただいていたので、ご提案いただいたまま曲をつくっていますね。

――今回、特殊な音色を使っているところはありますか。

梶浦　（オーディナル・スケール）にログインするときなどに、ちょっとトリッピーな感じになるように、効果音として劇場の5.1chのスピーカーを使ったものをつくっています。ほんのちょっとだけですけどね。

――ARゲームの世界にどんな印象をおもちでしたか。

梶浦　（オーグマー）が欲しいと思っているのは、私だけじゃないと思います。ものすごく欲しいです。視界にいろいろな情報が表示される映像を見ていると、早くすべてがこうならないかなって思いますね。

――「劇場版 ソードアート・オンライン」で梶浦さんが見どころだと思うところはどんなところでしょうか。

梶浦　あるところですごい怖いシーンがあって。こんなに怖い思いをしたら、ゲームをしたくなくなるんじゃないかなと思うくらいのシーンがあるんです。そこに自分が、怖い音楽を当てていて（笑）。相当怖くなっているんじゃないかなと思っています。あとは、絵コンテで描かれていたアスナの気になったシーンがあるんですが、そこがどんな映像になっているのかが楽しみですね！

梶浦由記

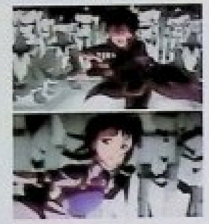
「現実が舞台であるからこそ、ゲームの世界にダイブできるように」

YUKI kajiura

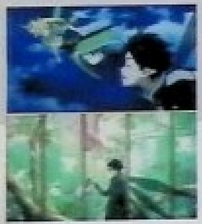
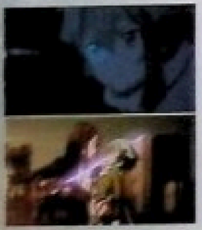
●かじうら・ゆき／作曲家、音楽プロデューサー。「ソードアート・オンライン」では第1期から音楽を担当。多彩な楽曲を提供する

Music of ソードアート・オンライン

いわゆるロールプレイングゲームの町や冒険しているシーンをイメージしてBGMをつくっていました。キリトのテーマ曲「sword land」はキリトが活躍すると流れる共通のテーマになればいいなと思っています。



Music of アルヴヘイム・オンライン



Music of ガンゲイル・オンライン